

# “Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 5, No. 2, Januari 2017

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

## Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6

### Tahun Melalui Metode Bermain Kreatif di

#### TK Islam Al-Husna

#### Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang

*Rizka Yuliatul Barkah*<sup>1</sup>, *Nurul Fitria Kumala Dewi*<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: \*[yuliatul\\_rizka@yahoo.com](mailto:yuliatul_rizka@yahoo.com), [nurulfitriakd@gmail.com](mailto:nurulfitriakd@gmail.com)

#### Abstrak

Kreativitas anak di TK Islam Al-husna masih rendah, pengamatan awal menunjukkan hanya 5 siswa yang memiliki kemampuan kreativitas dengan baik dari 15 siswa yang di amati. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak, dan secara khusus untuk mengetahui seberapa besar kreativitas anak melalui kegiatan bermain kreatif (Jejak). Penelitian ini dilaksanakan kelas B TK Islam Al-husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. Subyek penelitian 15 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian dilakukan selama 3 siklus. Teknik analisa data dengan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil pada pra siklus : kreativitas 2 siswa masuk dalam ketegori berkembang sangat baik, 5 siswa masuk kategori berkembang sesuai harapan, 4 siswa masuk

kategori mulai berkembang, dan 4 siswa masuk kategori belum berkembang. Siklus I kreativitas anak menunjukkan 1 siswa kategori berkembang sangat baik, 2 siswa kategori berkembang sesuai harapan, 8 siswa kategori mulai berkembang, dan 4 siswa kategori belum berkembang. Siklus II kreativitas 6 siswa mulai masuk kategori berkembang sangat baik, 3 siswa kategori berkembang sesuai harapan, 5 siswa kategori mulai berkembang, dan 1 siswa kategori belum berkembang. Siklus III kreativitas 7 siswa masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 7 siswa masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 1 siswa mulai berkembang. Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan atau penggunaan kegiatan bermain kreatif mencari jejak dapat meningkatkan kreativitas anak.

*Kata kunci:* Kreativitas, Bermain Kreatif, Anak usia 5-6 tahun

### **Pengantar**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Tk Islam Al-husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang menunjukan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih dianggap kurang menarik bahkan dalam kegiatan bermain disekolah tersebut masih sangat minim dan belum berjalan dengan maksimal. Sekolah Tk Islam Al-husna hanya memiliki satu kelas dan didalamnya terdapat jumlah siswa yang sedikit yaitu 15 anak yang diantaranya 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

Pada dasarnya sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional, pendidik menggunakan teknik cara mengajar yang berbeda sehingga siswa yang diajarkan dan di didik ditekankan pada sistem pembelajaran calistung yaitu (membaca, menulis dan

berhitung). Se jauh ini anak-anak sudah dipaksa untuk mempelajari simbol-simbol angka yang berupa penjumlahan dan pengurangan.

Belum lagi pembelajaran yang dilakukan oleh para pengajar atau pendidik itupun bersifat memaksa, guru menekankan anak-anak agar dapat menguasai sesuatu dengan cara memindahkan atau menyalin proses belajar membaca, menulis dan berhitung tersebut kedalam buku. Sehingga proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) disekolah Tk Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang belum efektif anak-anak menjadi kurang semangat, malas sekolah dan cenderung bosan dengan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah TK Islam Al husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang sangat memprihatinkan. Dalam hal ini anak-anak belum dapat berinteraksi secara aktif dengan pendidik, rasa ingin tahu anakpun menjadi kurang disebabkan karena belum adanya faktor aktivitas kegiatan bermain yang saat ini belum mendukung, sehingga proses KBM yang terjadi disekolah Tk Islam Al-husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang menjadi kurang maximal.

Seharusnya diusia 5-6 tahun ini anak mengalami masa kritis dimana anak-anak biasanya senang sekali berinteraksi dengan orang dewasa terutama dengan guru biasanya anak paling suka banyak bertanya dan mempunyai keingintahuan yang

lebih luas. Pendidik yang sifatnya hanya mengajar biasa belum dapat memberikan respon kepada anak dalam hal bermain, bertanya, menjawab pertanyaan, dan memecahkan persoalan yang saat ini belum dimunculkan disekolah Tk Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang dikarenakan belum memahami tentang pentingnya kreativitas dalam kegiatan bermain untuk anak usia dini.

Aktivitas bermain di Tk Islam Al-husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang belum diterapkan dikarenakan bermain hanya membuang-buang waktu saja, membuang tenaga yang dapat membuat anak menjadi malas untuk belajar. Justru pembelajaran yang sebenarnya adalah anak belajar melalui bermain, karena dengan bermain sama saja anak belajar mengenal dunianya. Bermain juga dapat mengembangkan lima aspek perkembangan anak yang diantaranya adalah aspek moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan aspek sosial emosionalnya.

Ketika peneliti berkesempatan melihat langsung pada tanggal 24 November 2014 bagaimana proses kreativitas pada siswa di Tk Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. Peneliti mengamati proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, ternyata banyak sekali ditemukan siswa yang belum dapat memberanikan diri untuk berinteraksi dengan guru dikelas seperti

bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan pendapat yang saat ini belum muncul. Anak-anak hanya dapat berinteraksi dengan teman sepermainannya pada saat jam istirahat, ketika mereka bermain di luar kelas mereka terlihat antusias. Namun pada saat jam pelajaran dimulai didalam kelas anak-anak belum dapat fokus. Mereka selalu mengalihkan perhatiannya dengan aktivitas lain. Ketika guru melontarkan pertanyaan kepada anak-anak namun hanya dua orang anak saja yang terlihat aktif, kreatif dan cekatan dikelas dan sangat kritis terhadap gurunya. Selebihnya anak-anak yang lain lebih memilih diam. Ketika guru mencoba melontarkan pertanyaan dengan menyebutkan nama-nama siswa tersebut akan tetapi siswa tersebut ketika ditanya ia terlihat tegang dan takut salah untuk mengungkapkannya. Dan sebagian lagi ada yang hanya tersenyum saja ketika ditanya, dan ada juga yang hanya duduk manis dan pendiam sekali dikelas. Maka dari itu suasana kelas yang terjadi di Tk Islam Al-husna terlihat pasif. Pada saat itulah peneliti mencoba mencari cara agar pembelajaran yang dilakukan disekolah tersebut dapat merubah siswanya menjadi aktif.

Oleh karena itu kondisi aktivitas pembelajaran yang terjadi disekolah Tk Islam Al-husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang perlu dilakukan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Dengan serangkaian tindakan ini diharapkan dapat

mengubah suasana pembelajaran kearah yang lebih baik dan memungkinkan siswa menjadi terlibat secara aktif.

Kreativitas adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada menurut Tridhonanto (2013, h. 50). Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi sesuatu, kemampuan untuk memperbaharui hal-hal yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Pada dasarnya seseorang yang disebut kreatif menurut Angelou dikutip dalam Sujiono (2010. h.6) apabila ia mampu memecahkan masalahnya melalui pendekatan yang berbeda dari pada yang biasanya dilakukan oleh orang lain. Dapat dikatakan bahwa kreativitas ditandai dengan adanya untuk menciptakan, mengadakan atau menemukan suatu bentuk baru melalui keterampilan imajinatif. Berdasarkan pendapat diatas bahwa proses berpikir kreatif seseorang termasuk proses berpikir yang terjadi secara alamiah. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari tahu dan menemukan jawaban-jawaban atas pertanyaannya, dengan kata lain mereka senang dalam memecahkan masalah. Seperti halnya dalam proses berpikir pada anak-anak sering kali ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar, serta aktif dan cepat tanggap dalam menjawab persoalan.

Menurut Garvin dikutip dalam Andrianto (2013.h.127) mengemukakan bahwa secara umum kreativitas dapat dimulai atau digali dari pengetahuan yang ada, baik pengetahuan kita sendiri

maupun pengetahuan dari orang lain atau perpaduan keduanya. Begitu pentingnya kreativitas pada masa usia dini ini selain dapat diasah ia juga dapat dikembangkan dengan merangsang pengetahuannya dengan mengajak anak-anak ke suatu tempat untuk mengunjungi kebun binatang kemudian anak diperintahkan untuk menyebutkan nama-nama hewan apa saja yang ada didalamnya, kemudian anak menjawab sesuai dengan apa yang diketahuinya.

Menurut Munandar dikutip dalam Mutiah (2010,h.43) kreativitas adalah suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), orisinalitas berpikir, dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir seseorang yang dapat menghasilkan pemikiran-pemikiran asli yang dapat dikembangkan melalui aktivitas-aktivitas yang dapat menunjang pola kreatifnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah pikiran yang berdaya dalam menciptakan sebuah gagasan atau ide baru yang biasa dilakukan oleh orang lain untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya dengan berbagai cara yang berupa kemampuan bersosialisasi, kemampuan berpikir dan berimajinasi, kemampuan mengkomunikasikan, serta kemampuan mengekspresikan diri. Tentunya bahwa kemampuan kreativitas

seseorang hasilnya akan mencerminkan sebuah kelancaran, keluwesan, fleksibilitas, orisinalitas, dan dapat mengelaborasi suatu gagasan.

Bermain menurut Mutiah (2010, h. 140) adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Berdasarkan pendapat diatas bahwa kegiatan bermain merupakan hal penting bagi perkembangan fisik dan mental anak. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan hati namun juga bermanfaat bagi aspek perkembangan anak

Menurut Dewey dalam Montolalu (2009, h. 1.6) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri dan dunianya melalui bermain, melalui pengalaman-pengalaman bermain yang bermakna, menggunakan benda-benda konkret, mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

### **Metode**

Metode yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Masing-masing siklus dengan tiga kali pertemuan. Rancangan Kegiatan Siklus I di bagi menjadi 3 pertemuan, yaitu (1) :



Aktivitas tanya jawab seputar tema tentang Tanaman buah apel, Aktivitas mengerjakan maze sederhana, menerapkan puzzle buah jeruk, permainan jejak tebak gambar membuat telapak tangan anak dibagi menjadi 2 kelompok; (2) Mengulang kembali pertanyaan tema tentang tanaman buah apel, dilanjutkan sesi tanya jawab tentang manfaat buah jeruk, kegiatan lembar kerja siswa melingkari dan mencari huruf awalan a,b,c, dilanjutkan aktivitas mewarnai buah jeruk, mencari gambar jejak kaki disudut kelas; (3) Mengulas kembali tema sebelumnya tentang tanaman buah, Games aktivitas mencari jejak dengan menemukan gambar buah-jeruk yang tersembunyi.

Rancangan Kegiatan Siklus II dibagi menjadi 3 pertemuan, yaitu (1) Aktivitas tanya jawab seputar tema tentang Tanaman sayur, Aktivitas mewarnai, mengerjakan maze sayur sederhana. Permainan jejak dengan menggunakan simbol geometri anak dibagi menjadi 2 kelompok; (2) Mengulang kembali sesi tanya jawab tema tentang tanaman sayur, aktivitas menggambar bebas, anak dibagi menjadi 2 kelompok mengajak anak bermain mencari daun yang mempunyai ciri bentuknya sama; (3) Mengulas kembali tema sebelumnya tentang tanaman sayur anak dibagi menjadi 2 kelompok, anak mencari jejak dengan menemukan gambar sayur yang tersembunyi secara acak disudut ruang.

Rancangan siklus tiga menjadi 3 pertemuan, yaitu (1) Aktivitas tanya jawab seputar tema tentang Tanaman bunga, Aktivitas

mewarnai bunga, Menjelaskan permainan mencari jejak, mencari harta karun dengan menemukan aneka gambar yang tersembunyi; (2) Mengulang kembali sesi tanya jawab tema tentang tanaman bunga, aktivitas bermain jejak maze dengan cara meniup bola kertas dengan sedotan merekat dan menempel membuat bunga matahari menjadi bentuk utuh, anak membuat hasil karya kreativitas; (3) Mengulas kembali tema sebelumnya tentang tanaman bunga, anak dibagi menjadi 2 kelompok Games Aktivitas mencari jejak permainan mencari jejak disetiap sudut ruang dengan menemukan bendera berwarna merah dan kuning.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil siklus 1 menunjukan adanya peningkatan kreativitas anak dalam kegiatan bermain jejak serta kegiatan sesi tanya jawab. Hal ini terbukti dari perbandingan antara kondisi awal dan siklus 1. Dari data terlihat bahwa sebelum dilakukan tindakan jumlah anak yang ada dapat mencapai indikator hanya 5 orang sedangkan data setelah dilakukan tindakan siklus 1 naik menjadi 7 orang dari jumlah anak yaitu 15 orang. Ini menggambarkan naik bahwa ada kenaikan sekitar 46 % dari sebelum diberikan tindakan.

Faktor-faktor keberhasilan dan kelemahan yang tampak pada siklus 1 : a) 46% anak mampu melaksanakan perintah guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung; b) Sebagian anak belum bisa aktif dalam memecahkan masalah secara individu; c) Guru belum bisa

mengkondisikan anak dalam mengoptimalkan metode diatas yang digunakan dalam kegiatan bermain jejak.

Berdasarkan dari temuan-temuan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan dari keaktifannya, keberanian, ketangkasan dan kecekatan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus 2.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 menunjukan adanya peningkatan. Hal ini terbukti dari perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2. Dari data terlihat bahwa jumlah anak yang dapat mencapai indikator pada siklus 1 yaitu 7 orang, sedangkan data setelah diberi tindakan pada siklus 2 naik menjadi 11 orang dari jumlah siswa 15 anak. Ini menggambarkan bahwa ada kenaikan sekitar 73%. dari siklus 1.

Faktor-faktor keberhasilan pada siklus 2 ini dapat dicapai karena : a) 73% anak mampu melaksanakan perintah guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung; b) anak mulai terlihat aktif dalam memecahkan masalah secara berkelompok; c) Guru mulai dapat mengoptimalkan metode diatas yang digunakan dalam kegiatan bermain jejak.

Berdasarkan dari temuan-temuan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak mulai terlihat adanya peningkatan yang dapat mencapai indicator yang ditetapkan dari keaktifannya, keberanian, ketangkasan dan kecekatan, agar lebih

maksimal hasilnya perlu adanya perbaikan pada siklus 3.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 3 menunjukan adanya peningkatan. Hal ini terbukti dari perbandingan antara siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Dari data terlihat bahwa jumlah anak yang dapat mencapai indikator pada siklus 1 yaitu 7 orang, sedangkan data setelah diberi tindakan pada siklus 2 naik menjadi 11 orang, sedangkan data setelah diberi tindakan pada siklus 3 naik menjadi 14 orang dari jumlah siswa 15. Dan hanya ada 1 orang yang belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini menggambarkan bahwa ada kenaikan sekitar 93% dari siklus 1 siklus 2 dan siklus 3.

Faktor-faktor keberhasilan pada siklus 3 dapat tercapai karena :

- a) 93% anak dapat meningkatkan kreativitas melalui metode bermain kreatif mencari jejak; b) Anak menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran; c) Anak tetap fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kreativitas bermain jejak yang dimulai dengan siklus 1 hingga siklus 3 telah menunjukan terjadinya perbaikan proses pembelajaran, terbukti dari hasil observasi oleh guru kelas bahwa pada kondisi awal hanya 5 orang, sedangkan pada siklus 1 ada kenaikan menjadi 7 orang, pada siklus 2 anak mencapai kenaikan indikator 11 orang, sedangkan pada siklus 3 kenaikan indikator keberhasilan anak secara keseluruhan mencapai 14 orang. Dari temuan-temuan diatas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak terlihat adanya

peningkatan yang dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dari keaktifannya, rasa percaya diri, keberanian, dan ketangkasan. Secara umum hasil belajar yang terlihat dari ketiga siklus ini adalah adanya peningkatan kreativitas anak seperti pernyataan dari Garvin (2013,h.127) bahwa kreativitas dapat dimulai dan digali dari pengetahuan yang ada, baik pengetahuan kita sendiri maupun pengetahuan dari orang lain selain itu Munandar (Mutiah 2010,h. 43) mencetuskan bahwa kreaivitas adalah suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas, orisinalitas berpikir dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan. Adapun pernyataan lain tentang teori bermain dari Dockett dan Fleeer (Sujiono 2011, h. 144) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Selain itu adapun fungsi bermain anak yang dapat mengembangkan kreativitasnya menurut Tridhonanto (2013,h, 5) (a) Anak bisa berimajinasi dan mengeluarkan gagasan kreatif yang tersimpan didalam dirinya; (b) Anak mengekspresikan pengetahuannya yang ia miliki tentang dunia dan mendapatkan pengetahuan baru; (c) Memperkuat fisik anak, terutama kemampuan psikomotorik, dan juga aspek perkembangan psikologis anak, terutama kesehatan mentalnya. Jadi hal ini terbukti dari hasil perbandingan antara kondisi awal dengan siklus 1. Keberhasilan

perbaikan ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus 1 sebesar 46% siklus 2 sebesar 73%, siklus 3 meningkat menjadi 93%.

### **Kesimpulan**

Pembelajaran melalui kegiatan metode bermain kreatif mencari jejak yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. Adanya kegiatan metode bermain kreatif dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan yang melalui siklus 3 yang sebelumnya mendapat pra siklus yaitu sebelum menerapkan metode kegiatan bermain jejak.

Dari kesimpulan di atas hasil terhadap tindakan penelitian kelas tersebut ada beberapa hal penting untuk dapat ditindak lanjuti antara lain ditujukan bagi guru, dimana hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan bahwa kreativitas anak melalui kegiatan bermain kreatif jejak dapat meningkat, selama proses pembelajaran penjelasan materi kepada anak secara jelas dan menyeluruh dapat memperluas pengetahuan kreativitas anak dan imajinasi anak dalam hal bertanya, menjawab pertanyaan serta mengungkapkan pendapat atau ide-ide yang berupa gagasan sehingga anak mampu memecahkan masalah secara terperinci, guru pun diharapkan dapat menciptakan suasana

kegiatan bermain dengan sehangat mungkin kepada anak agar anak dapat mengikuti aturan bermain dengan baik, guru juga diharapkan dapat memberikan bimbingan dengan kasih sayang serta motivasi dengan sanjungan, hargai hasil karya anak dengan hadiah/ *reward*.

Bagi sekolah diharapkan pelaksanaan kegiatan kreativitas bermain jejak, dengan aturan main secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak juga sebagai modal dasar untuk kehidupan sosialnya nanti dimasyarakat, kegiatan ini sebaiknya diterapkan di sekolah ini. Tidak ada salahnya jika kegiatan bermain ini lebih ditingkatkan lagi secara mutu dan kualitas pembelajarannya.

Bagi orang tua agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak, tidak hanya potensi akademik saja yang harus selalu ditekankan, tetapi juga perlu diperhatikan pada setiap aspek perkembangannya. Bahwa kecerdasan anak perlu diasah sejak usia dini dengan memberikan kesempatan pada mereka untuk bermain, berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya, baik dilingkungan rumah maupun dilingkungan sekolah. Dengan memberikan kasih sayang dan motivasi pada anak, maka anak akan timbul rasa percaya diri yang kuat serta keberanian dalam menghadapi suatu tantangan didalam dirinya.

## **Daftar Acuan**

Andrianto, T. T. (2013). Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak. Jogjakarta : Kata Hati

Asmawati, L. (2008). Dasar-daasar Pendidikan Anak Usia Dini Secara Islami. Jakarta : STT INSIDA

Arikunto, S. S. S. dkk (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara

\_\_\_\_\_ (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Bumi Aksara

Bahari, H. (2011), Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Anak.. Jogjakarta : Flashbooks

Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2012) Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks

Montolalu, B.E.F, dkk (2009). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta : Universitas Terbuka

Mutiah. D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun (2003) Peraturan Sistem Pendidikan Nasional

Rachmawati, Y. dan Kurniati, E. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Salisah, (2013). Peningkatan Kreaativias Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Pasir di Taman Kanak-kanak AL-Zahra Villa Dago Pamulang Tangerang Selatan. *Skripsi*. Program Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah



Jakarta.

- Selpiyana, (2013). Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Keterampilan Meronce Dari Bahan Daur Ulang di Taman Kanak-kanak Al-Hayah Pasar Baru Jakarta Pusat. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Jakarta
- Sudjana, N. (2014) Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sujiono, Y.N. (2011) Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Indeks
- \_\_\_\_\_. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama
- Tedjasaputra, S. M. (2001). Bermain dan Permainan. Jakarta : Gramedia
- Tridhonanto, A. (2013). Pola Asuh Kreatif Panduan Untuk Orang Tua. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Unaradjan, D. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Grafindo
- Vera, A (2012). Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (*outdoor study*). Jogjakarta : Diva Press ( Anggota IKAPI)
- Wiriaatmadja, R (2014), Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Wiyani, A. N & Barnawi (2012). Format Paud Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA

*“Ceria”*

**Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

Yus. A. (2011). Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Kencana  
Prenada Media Group.